BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai tentang keadaan sesungguhnya. Berdasarkan pemahamn tersebut, model pembelajaran dapat diartikan atau dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai *blueprint* pendidik dalam mempersiapkan da melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum ataupun pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Priansa, 2024, hlm. 188).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan terencana sehingga kegiatan belajar berjalan terarah serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

b. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan pendidik dalam memilih model sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, dalam Lismayati dan Liza, 2021, hlm. 5-6):

1) Tujuan

   Dalam mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran, sebaiknya pendidik merefleksikan kembali tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran, apakah tujuan pembelajaran tersebut berkaitan dengan kompetensi dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

2) Bahan dan materi pembelajaran

   Bahan-bahan yang dijadikan sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta pembahasan dalam materi yang ingin dipaparkan pun turut menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran.

3) Perhatikan sudut pandang peserta didik

   Model pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kematangan atau usia peserta didik, serta mengetahui terlebih dahulu kebutuhan dari peserta didik.

4) Lainnya

   Dalam memilih model pembelajaran, pendidik juga perlu mempelajari banyak model karena tidak semua materi dapat diimplementasikan dengan satu model pembelajaran semata. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan tingkat efisiensi dan efektivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, serta karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses belajar berlangsung optimal. Selain itu, pendidik perlu memahami berbagai model pembelajaran dan menyesuaikannya dengan kondisi pembelajaran, termasuk aspek efisiensi dan efektivitas, sehingga model yang digunakan benar-benar mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Lismayanti dan Liza (2021, hlm. 9) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

1) Model pembelajaran memiliki misi dan tujuan yang jelas sehingga dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan serta evaluasi pembelajaran di kelas guna melakukan perbaikan yang berkelanjutan.
2) Model pembelajaran disusun berdasarkan landasan teoritik yang rasional dan logis. Artinya, pengembangannya berangkat dari teori belajar dan teori pendidikan yang relevan sehingga memiliki dasar ilmiah yang kuat.
3) Model pembelajaran mempunyai langkah-langkah atau prosedur yang tersusun secara sistematis untuk membantu membentuk dan mengembangkan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4) Model pembelajaran memiliki landasan pemikiran yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi serta bagaimana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5) Model pembelajaran mampu menggambarkan serta menjelaskan hasil belajar dalam bentuk perubahan perilaku yang sesuai dengan indikator pencapaian setelah peserta didik menyelesaikan proses pembelajaran.
6) Penerapan model pembelajaran memberikan dampak tertentu, seperti peningkatan hasil belajar, meningkatnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta perubahan positif lainnya dalam proses pembelajaran.
7) Setiap model pembelajaran menetapkan cara atau strategi tertentu yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dan merespons lingkungan belajarnya secara aktif.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik berupa tujuan yang jelas sebagai acuan evaluasi, landasan teori yang logis, prosedur pelaksanaan yang sistematis, serta dasar pemikiran tentang cara peserta didik belajar. Selain itu, model pembelajaran juga menggambarkan hasil belajar yang diharapkan, memiliki dampak terhadap peningkatan proses dan hasil belajar, serta menyediakan cara bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna.

2. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Kooperatif

Kooperatif dalam bahasa Inggris disebut dengan "*cooperate*", yaitu bekerja sama. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah "*homo homini socius*" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, dalam Priansa, 2024, hlm. 292). Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok.

Slavin (dalam Priansa, 2024, hlm. 292) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran di mana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda. Pendidik sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran kooperatif harus memerhatikan beberapa konsep dasar tentang pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan model pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang

kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itu selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok. Dengan demikian, setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Sanjaya, dalam Priansa, 2024, hlm. 293)

Dari penjelasan diatas daoat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen, biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang. Model ini didasarkan pada pandangan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan dapat belajar lebih efektif melalui interaksi dengan orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu sekaligus ketergantungan positif terhadap kelompok sehingga mereka saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Proses pembelajaran juga melibatkan komunikasi antaranggotanya, interaksi tatap muka, serta evaluasi terhadap proses kerja kelompok sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompok.

b. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Robert Slavin sebagai salah satu metode yang menggabungkan konsep belajar kelompok

denga kompetisi antartim. Metode ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk lebih aktif tetapi metode ini juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Menurut Kurniasih dalam (Andrijanto, 2023), TGT merupakan metode pembelajaran kolaboratif yang relatif mudah diterapkan serta mampu melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan kemampuan akademik. Model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok, persaingan yang sehat melalui permainan akademik, serta pembelajaran yang bermakna dengan dukungan peran tutor sebaya (Usman et al., 2024).

Menurut Silberman (dalam Achadah, 2025, hlm.43) model TGT sangat efektif untuk meng- ajarkan beragam fakta, konsep, dan keterampilan. Dalam penerapannya, setiap peserta didik diharapkan berperan aktif, menyampaikan pendapat, dan berkontribusi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Keunikan model ini terletak pada kolaborasi antar peserta didik dengan beragam tingkat kemampuan. Peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi maupun rendah bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, setiap anggota tim memiliki peran penting sehingga tidak ada yang merasa terpinggirkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif, inklusif, dan mudah diterapkan karena memadukan kerja sama kelompok, kompetisi akademik yang sehat, serta keterlibatan aktif seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan kemampuan. Model ini mendorong interaksi, tanggung jawab bersama, dan partisipasi merata sehingga mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.

c. Teori yang Mendukung Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah didukung oleh sejumlah teori yang telah berdiri dengan kokoh. Menurut Priansa (2024, hlm. 308-309) teori tersebut adalah sebagai berikut:

1) Teori Kontruktivisme

Teori kontruktivisme terdiri atas dua jenis, yaitu kontruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan kontrukivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, peserta didik harus terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif. Paham kontruktivistik memandang bahwa dalam belajar, peserta didik secara aktif mengontruksikan pengetahuan mereka sendiri.

Adanya teori kontruktivistik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tampak dari adanya diskusi dalam eklompok. setiap kelompok dalam TGT diberi tugas yang harus mereka selesaikan, dengan ketentuan seluruuh anggita kelompok harus memahami tugas atau materi yang mereka diskusikan. Denggan adanya pembelajaran secara berkelompok atau kegiatan diskusi, pengetahuan atau materi tidak sekedar diperoleh dari pendidik, tetapi peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuan tersebut sehingga pembelajaran lebih bermakna.

2) Teori Motivasi

Perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan tempat para peserta didik bekerja. Penghargaan yang diberikan bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran) yang diharapkan dapat menghidupkan perilaku untuk selalu mendapat penghargaan. Untuk memenuhi tujuan-tujuan

perseorangan, tiap-tiap anggota kelompok dapat mengerjakan apa saja demi keberhasilan anggota kelompok dan yang sangat penting adalah memberikan dukungan secara maksimum oleh anggota terhadap anggota lain dalam kelompok.

Adanya teori motivasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tampak dari adanya persaingan antar peserta didi didalam kegiatan turnamen. Peserta didik mewakili kelompoknya dalam mengikuti turnamen akademik. Poin atau skor yang diperoleh peserta didik tersebut akan diakumulasi ke dalam skor kelompok. Kelompok yang palin banyak mengumpulkan skor akan mendapat penghargaan dari pendidik, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berlandaskan teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta teori motivasi. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui diskusi kelompok, sedangkan teori motivasi terlihat pada sistem turnamen dan penghargaan yang mendorong semangat belajar.

d. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) pada dasranya memiliki sejumlah tujuan. Menurut Priansa (2024, hlm. 309-310) tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan kerja sama yang baik di antara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

2) Membantu para peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran matematika.
3) Membuat peserta didik untuk menerima setiap pendapat lain dari peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya.
4) Menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh prestasi yan lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik. Hal ini disebabkan penskoran nilai berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh suatu kelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya angota kelompok.

Uraian di atas menjelaskan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan permasalahan melalui pemberian kesempatan menyampaikan pendapat dan ide. Model ini juga bertujuan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, melatih peserta didik agar saling menghargai pendapat sehingga dapat mengurangi rasa rendah diri, serta mendorong keaktifan dan peningkatan prestasi belajar melalui tanggung jawab bersama dalam kelompok yang dinilai berdasarkan rata-rata skor seluruh anggota.

e. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran koooperatif yang menandung unsur formasi, instruksi, dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan peserta didik berdasarkan kemampuannya yang beraam ke dalam tim atau kelompok, sedangkan instruksi merupakan pernyataan atau kuis yang

berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu. Slavin (dalam Priansa, 2024, hlm. 310) menyatakan bahwa TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi ada tambahan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari pengunaan permainan.

Pada saat proses diskusi, anggota dalam satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari atau mengerjakan lembar kegiatan peserta didik (lembar kegiatan siswa/LKS) serta saling menjelaskan berbagai masalah yang satu dengan yang lainnya, tetapi ketika peserta didik sedang bermain dalam turnamen, teman kelompoknya tidak boleh membantu.

Uraian di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok heterogen, penggunaan tugas atau kartu soal, serta kombinasi kegiatan diskusi dan permainan akademik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik bekerja sama saat memahami materi, tetapi bertanding secara mandiri saat turnamen, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tetap menekankan tanggung jawab individu.

f. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (dalam Priansa, 2024, hlm. 310-313) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima tahap, yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas *(class presentation)*

Tahap ini terdiri atas dua tahapan penting, yaitu pembukaan dan pengembangan.

a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi yangg akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (persyaratan belajar). Saat

pembelajaran kelas ini pendidik harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

b) Pengembangan

Pendidik memberikan penjelasan materi secara garis besar. Lamanya presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung pada materi yang akan dibahas. Pada tahap penyajian ini, peserta didik harys benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* juga menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam kelompok *(teams)*

Pendidik membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masiing. Kelompok pada umumnya terdiri atas 4 atau 5 peserta didik yang anggotanya beragam. Dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Pendidik memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal).

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersipakan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game.* Pada umunya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah berama-sama, mebandingkan jawaban, dan memperbaiki pemahaman yang slaah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang teraik untuk membantu sesama anggita. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertannyaan yan berkaitan dengan soal tersebut, teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk

menjelaskan soal pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan, peserta didik bisa meminta bimbingan pendidik.

Setelah belajar kelompok selesai, pendidik meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT, pendidik bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalamu kesulitan.

3) Permainan *(game)*

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Pada umumnya *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, yang ditulis pada lembar yang sama. Peserta didik memilih kartu bernommor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab denngan benar mengenai pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor. Skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan. Prinsipnya, soal yang lebih mudah untuk anak yang berkemampuan sedangg dan rendah, hal ini dimaksudkan agar semua peserta didik memiliki kemungkinan memberikan skor pada kelompoknya.

4) Pertandingan *(tournaments)*

Tournament merupakan sebuah struktur berlangsungnya suatu *game*. Turnamen dilakukan pada akhir pembelajaran setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Sebelum turnamen dilakukan, pendidik membagi peserta didik dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing, pendidik membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri atas soal

turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk tiap-tiap meja adalah sama.

5) Penghargaan kelompok *(team recognition)*

Pendidik mengumumkari kelompok yang menang. Setiap kelompok mendapat sertifikat dan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata- rata mencapai 40-45, dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan melalui lima tahap utama, yaitu penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok yang saling berkaitan. Rangkaian tahap tersebut dirancang untuk menumbuhkan pemahaman materi secara bertahap, meningkatkan kerja sama antarpeserta didik, serta memotivasi belajar melalui kompetisi yang sehat dan pemberian apresiasi, sehingga pembelajaran berlangsung aktif, terarah, dan efektif.

g. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disusun dalam dua tahap, yaitu pra-kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (dalam Priansa, 2024, hlm. 313-315), yaitu sebagai berikut:

1) Pra-Kegiatan pembelajaran Team Games *Tournament* (TGT)
   a) Persiapan
      (1) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran

berkelompok. Oleh karena itu, pendidik harus mempersiapkan work sheet, yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari work sheet tersebut. Selain itu, pendidik juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

(2) Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

Pendidik harus mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya. Daftar peserta didik yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian, yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang, baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya. Pada kerja kelompok ini, pendidik bertugas sebagai fasilitator, yaitu berkeliling apabila ada kelompok yang ingin bertanya tentang work sheet. Kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas, yaitu hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal work sheet tersebut.

(3) Membagi peserta didik ke dalam turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT, setiap meja turnamen terdiri atas 4-5 peserta didik yang homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan.

2) Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a) Penyajian kelas

(1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, pendidik harus mempersiapkan work sheet dan soal turnamen.

(2) Pembukaan

Pendidik memberikan penjelasan materi secara garis besar.

(3) Belajar kelompok

Pendidik membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing- masing. Satu kelompok terdiri atas 4 atau 5 peserta didik yang anggotanya heterogen, dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Pendidik memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pada umumnya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang berkaitan dengan soal tersebut, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan,

peserta didik yang bisa meminta bimbingan pendidik. Setelah belajar kelompok selesai, pendidik meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT, pendidik bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

(4) Validasi kelas

Artinya pendidik meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan dengan sesama kelompoknya dan pendidik menyampaikan jawaban dari tiap- tiap kelompok untuk didiskusikan bersama.

(5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, pendidik membagi peserta didik dalam meja-meja turnamen. Setelah setiap peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing- masing, pendidik membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri atas soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua perangkat soal untuk tiap-tiap meja adalah sama.

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap persiapan, pendidik menyiapkan materi, lembar kerja, soal turnamen, serta membentuk kelompok heterogen dan meja turnamen homogen. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung melalui penyajian materi, kerja kelompok, validasi kelas, dan turnamen akademik dengan perangkat soal yang sama.

h. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada dasarnya memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan yaitu:

Tabel 2. 1 Keunggulan dan Kelemahan Model TGT

Keunggulan	Kelemahan
1) Memperluas wawasan peserta didik. 2) Mengembangkan sikap dan perilaku dalam menghargai orang lain. 3) Keterlibatan aktif peserta didik menjadi semangat dalam belajar. 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar. 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata hanya dari pendidik, melainkan juga melalui kontruksi oleh peserta didik itu sendiri. 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerja sama, toleransi, serta bisa menerima pendapat	1) Bagi para pendidik pemula, model ini memerlukan waktu yang banyak. 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadaai, contohnya speerti persiapan soal turnamen. 3) Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah. 4) Kemungkinan besarpermainan hanya akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri. 5) Tidak semua pendidik memahami cara peserta didik mrlakukan permainan.

orang lain. 7) Hadiah dan pengharaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. 8) Pembentukkan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah pendidik untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.	6) Ruangan kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain. 7) Tidak dapat dipakai untuk kelompok yang besar. 8) Informasi yang didapatkan oleh peserta didik menjadi terbatas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara, penghubung, atau penyalur. Secara harfiah, media dapat dimaknai sebagai sesuatu yang berada di tengah dan berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Secm ara sederhana, media diartikan sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada pihak lain. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik dalam wujud cetak maupun audiovisual beserta perangkatnya, yang dapat dilihat, didengar, dibaca, serta dimanipulasi. Sementara itu, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memandang media sebagai seluruh bentuk dan saluran yang dimanfaatkan manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran adalah seala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Supardan, 2023, hlm. 14). Sejalan dengan hal itu menurut Arsyad (dalam Supardan, 2023, hlm. 14) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakann untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Gagne (dalam Priansa, 2024, hlm. 130) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu, baik berupa alat, bahan, maupun lingkungan belajar, yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

1) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Kustandi dan Sujipto (dalam Supardan, 2023, hlm 22-23):

a) Media pembelajaran dapat membantu dalamm memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
b) Media pembelajarann dapat membantu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c) Media pembelajaran juga dapat membantu untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
d) Media pembelajaran dapat membantu memberikan kesamaan pengalmaan kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung baik antara peserta didik dengan pendidik ataupun dengan masyarakat dan lingkungannya.

Berdasakan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dimana media pembelajaran ini dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Serta media pembelajaran juga mampu membantu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, mengatasi berbagai keterbatasan dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar memalui interaksi yang lebih konkret, bermakna dan menyenangkan.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Asyhar (dalam Supardan, 2023, hlm. 24) mengemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya sekedar menjadi alat bantu, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya yaitu media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar dann sumber informasi ataupun pengetahuan. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suaut komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang dapat mempengatuhi hasil belajar peserta didik.

Asyhar (dalam Supardan, 2023, hlm. 25-29) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai berikut:

a) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar bisa diperoleh dari mana saja, salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran bisa memberikan informasi tentang materi yang dipelajari peserta didik dan media pembelajaran juga bisa memberikan informasi yang menarik yang bisa menambah pengetahuan siswa diluar materi yang dipelajari.

b) Fungsi semantik

Semantik berkaitan denan “maksud” atau “makna” dari suatu simbol, tanda, istilah atu kata. Dalam proses pembelajaran terkadang peserta didik menemukan simbol atau istilah yang tidak lazim mereka temukan. Media pembelajarann mampu menjelaskan simbol dan istiilah

tersebut denan baik bahkan dengan cara yang menarik, misalnya seperti penggunaan karikatur atau ilustrasi. Bahkan untuk multimedia bisa menjelaskannya melalui video atau gambar yang bergerak ehingga peserta didik akan benar-benar paham maksudnya.

c) Fungsi manipulatif

Materi yang dipelajari peserta didik terkadan tidak bisa begitu saja di praktekkan atau dipresentasikan. Hal ini karena keterbatasan sumber daya serta waktu, terlebih lagi hal tersebut tidak mungkin ditemukan disekitar lingkungan siswa atau sekolah. Media pembelajaran mampu meberikan fungsi manipulatif, dimana dalam hal ini media mampu memanipulasi keadaan sesuai apa yang diharapkan pada tujuan pembelajaran.

d) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan atau menanpilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya kemampuan ini berkaitan dengan kemamouan merekam *(record)* media pada suatu perostowa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu bisa diperlihatkan kembali.

e) Fungsi distributif

Fungsi distributif merupakan fungsi yang berkaitan dengan jangkauan yang bisa didapat melalui media pembelajaran. Misalnya dengan media proyektor pembelajaran bisa di lakukan secara lebih luas karena bisa mencakup ruangan yang besar, atau pembelajaran dengan menggunakan video *conference* yang dapat membuat peserta didik belajar dimana saja.

f) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis berkaitan dengan atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan fungsi motivasi. Fungsi atensi yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengambil perhatian peserta didik. Fungsi afektif yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengunggah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga menimbulkan sikap dan minat peserta didik dalam materi pembelajaran. Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu kemampuan media dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik. Fungsi psikomotorik berhubungan dengan kemampuan media pembelajatan untuk dapat meningkatkan keterampilan fisik peserta didik, sedangkan fungsi motivasi adalah kemampuan media dalam membangkitkan belajar peserta didik.

g) Fungsi sosio-kultural

Peserta didik memiliki latar belakang lingkungan serta kebudayaan yang berbeda-beda. Makna dari suatu simbol atau istilah mungkin akan berbeda di setiap kebudayaan atau lingkungan tempat tinggal peserta didik. Media memiliki fungsi sosio-kultural yaitu dimana media ini dapat memberikan kemampuan untuk mengatasi hambatan penyampaian pesan dikarenakan perbedaan kultur setiap siswa. Peran media mampu menyamakan persepsi dari setiap peserta didik yang berbeda pemahaman, sebagai contoh misalnya dibeberapa daerah peserta didik mengangap bahwa cacar hanya bisa mengenai seseorang sekali seumur hidup dan mungkin di daerah lain peserta didik menganggap cacar adalah penyakit yang pasti diderita setiap orang minimal sekali seumur hidup. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan mengerti

mengenai seluk beluk cacar dan bagaimana cacar itu bisa mengenai manusia sehingga pespektif mereka akan terjawab oleh adanya media pembelajaran ini.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki peranan strategis terhadap proses pembelajaran karena media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaikan suatu materi melainkan sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran untuk mempengaruhi kualitas hasil belajar pada peserta didik.

c. Prinsip dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajarann tentunya harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Supardan (2023, hlm. 35-36) prinsip-prinsip tersebut adalah:

1) Efektivitas

Pemilihan media pemmbelajaran harus berdasarkan pada kebutuhan atau ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Pendidik harus berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan dan digunakan untuk membentuk kompetensi seara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Relevansi

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik serta menyesuaikan dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah dan hemat biaya tetapi dapat membantu menyampaikan inti dari pesan yang dimaksud. Selain itu kemudian pesiapan dan

penggunaannya harus relatif memerlukan waktu yang singkat dan hanya memerlukan sedikkit tenaga.

4) Dapat digunakan

   Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran, sehina dapat menambah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5) Kontekstual

   Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya dengan mempertimbangkan aspek perkembangan pada pembelajaran *life skills.*

Pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan perencanaan yang baik. Begitu juga dengan pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran juga membutuhkaan perencanaan yang baik pula. Media yang beraneka ragam jenis tentunya tidak akan digunakan semuanya secaraserentak dalam kegiatan pembelajaran, melaainkan hanya beberapa saja.

Untuk itu diperlukan pemilihan media, agar media pembelajaran yang dipilih itu tepat. Menurut Arsyad (dalam Supardan, 2023, hlm. 37-38) beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

   Media pembelajaran dipilih berdasarkan dengan tujuuan inttruksional yang telah ditetapkan secara umum dan mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2) Tepat untuk mendukung pembelajaran yang sifaftnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

   Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, maka mdia pembelajaran harus selaras dan sesuai dengan

kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

3) Praktis, luwes, dan bertahan.

   Media pembelajaran yang dipilih baiknya dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4) Pendidik terampil menggunakannya.

   Media yang dipilih dan digunakan sebagai penunjang pembelajaran agar berjalan efektif, pendidik harus mampu menggunakannya dengan baik dalam proses pembelajaran.

5) Pengelompokkan sasaran.

   Media pembelajaran yang dipilih dan efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

6) Mutu teknis.

   Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Kriteria lain yang perlu diperhatikan juga dalam proses pemilihan media pembelajaran menurut Asyhar (dalam Supardan, 2023, hlm. 41-43) adalah sebagai berikut:

1) Jelas dan rapi.

   Media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan yang jelas dan rapi. Jelas dan rapi yang dimaksud yaitu mencakup *layout* atau pengaturan format sajian, sutra, tulisan dan ilustrasi gambar. Hal ini penting dalam proses penarikan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam memperbaiki pembelajaran.

2) Bersih dan menarik.

   Bersih yang dimaksud adalah tidak adanya gangguan yang tidak perlu dalam tampilan media pembelajaran, contohnya mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi peserta didik dalam proses belajar.

3) Cocok dengan sasaran.

   Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengaan kelompok kecil atau perorangan.

4) Relevan dengan topik yang diajarkan.

   Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Karna hal ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengaan kebutuhan dari peserta didik itu sendiri.

5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.

   Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah pada tujuan pembelajaran. Tujuan instruksional dalam pembelajaran media ditetapkan secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomor.

6) Praktis, luwes, dan tahan.

   Media pembelajaran harus bersifat fleksibel, artinya media pembelajaran harus bisa digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.

7) Berkualitas baik.

   Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual, gambar ataupun fotografi. Misalnya pada visual slide harus jelas dan tidak tergangu oleh elemen lain.

8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat dimana media itu akan digunakan. Misalnya apabila di kelas sempit maka tidak cocok apabila kita mneggunakan media yang berukuran besar, karena hal itu akan membuat pembelajarann menjadi tidak kondusif.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus direncanakan dengan baik agar proses belajar berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Media yang dipilih perlu efektif, relevan dengan materi dan kebutuhan peserta didik, efisien dari segi biaya dan waktu, dapat digunakan dengan mudah, serta sesuai dengan konteks lingkungan sosial dan budaya. Selain itu, media harus mendukung jenis materi yang diajarkan, praktis, fleksibel, tahan lama, dan dapat digunakan pendidik dengan terampil sesuai jumlah sasaran belajar. Tampilan media juga perlu jelas, rapi, bersih, menarik, dan berkualitas baik agar tidak mengganggu perhatian siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Ukuran dan bentuk media pun harus disesuaikan dengan kondisi tempat belajar sehingga pembelajaran tetap nyaman dan kondusif.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang umum dan dapat digunakan menurut Supardan (2023, hlm. 47-50) di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Media Audio

Jenis media pembelajaran audio biasanya digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio ini berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian

vokalisasi). Contoh media audio seperti; radio, telepon, laboratorium bahasa, tape recorder, dan lainnya. Dan

2) Media Visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media ini biasanya pendidik akan memanfaatkan berbagai macam teknologi berupa; alat proyeksi atau proyektor. Kelebihan dari media visual adalah; lebih mudah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian materi, menggambarkan fakta, dan yang pasti mudah untuk dicerna dan diingat. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu: (a) Media visual diam (foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain); dan (b) Media visual gerak (proyeksi gerak seperti film bisu dan sebagainya).

3) Media Audio visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media ini dibedakan menjadi dua yaitu: (a) Media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara); dan (b) Media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lainnya).

4) Media Serbaneka

Jenis media pembelajaran serbaneka merupakan instrumen pengajaran yang disesuikan dengan kondisi/ potensi suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain. Contoh media pembelajaran serbaneka yaitu: (a) Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya; papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku; (b) Media tiga dimensi diantaranya; model, mock up, dan diorama; (c) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contohnya; seorang pendidik membawa

kelinci, burung dan ikan lalu mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah; dan (d) Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5) Peta dan Globe

Jenis media pembelajaran peta dan globe merupakan media yang menyajikan gambaran dan data sebuah lokasi. Misalnya; keadan permukaan (bumi, daratan, sungai, dan gunung). Kelebihan dari jenis pembelajaran peta dan globe, antara lain: (a) Untuk merangsang minat siswa terhadap pengaruh-pengaruh geografis; (b) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran secara spesifik tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya; dan (c) Memungkinkan siswa mengerti dan paham akan posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan, dan lain sebaginya.

6) Gambar Fotografi

Jenis media pembelajaran gambar fotografi adalah media pengajaran sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan,dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar fotografi yang kerap digunakan oleh pendidik, di antaranya adalah; surat kabar, kartun, lukisan, dan ilustrasi. Dalam proses pembelajaran jenis ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik, antara lain: (a) Gambar fotografi harus cukup memadai; (b) Gambar yang digunakan harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu; (c) Validitas gambar, maksudnya "apakah gambar itu benar atau tidak"; (d) Gambar fotografi yang digunakan harus cukup besar dan jelas; (e) Gambar yang digunakan harus memikat perhatian anak, misalnya; binatang, kereta api, kapal terbang, dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat beragam, meliputi media audio,

visual, audio visual, serbaneka, peta dan globe, serta gambar fotografi yang masing-masing memiliki fungsi dan karakteristik berbeda dalam membantu penyampaian materi. Keberagaman media ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk memilih dan memanfaatkan media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta karakteristik peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, jelas, dan bermakna.

4. Media *Wayground*

a. Pengertian Media *Wayground*

Wayground adalah platform inovatif yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Dan juga *waygroun*d sebagai media pembelajaran interaktif yang merupakan hasil rebranding dari *Quizizz,* diumumkan secara resmi pada pertengahan tahun 2025. Rahayu (2024, hlm. 17) menyatakan bahwa *Quizizz* (*Wayground*) merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berisi kuis interaktif dan memungkinkan pendidik menyusun berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta format soal lainnya. Selain itu, *Quizizz* (*Wayground*) memungkinkan pendidik untuk memperoleh gambaran pemahaman peserta didik secara langsung melalui hasil kuis yang disajikan dalam laporan otomatis dan dapat diakses setelah kegiatan evaluasi berlangsung (Nurholifah dkk., 2023, hlm. 60). *Wayground* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Mandarin. Jong & Tacoh (2024, hlm. 135) mengemukakan bahwa penerapan *Quizizz* (*Wayground*) mampu mendorong keaktifan peserta didik secara lebih optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *wayground* adalah platform pembelajaran berbasis AI hasil rebranding dari Quizizz yang menyediakan kuis interaktif, berbagai bentuk soal, serta laporan otomatis untuk memantau pemahaman siswa. Platform ini efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik.

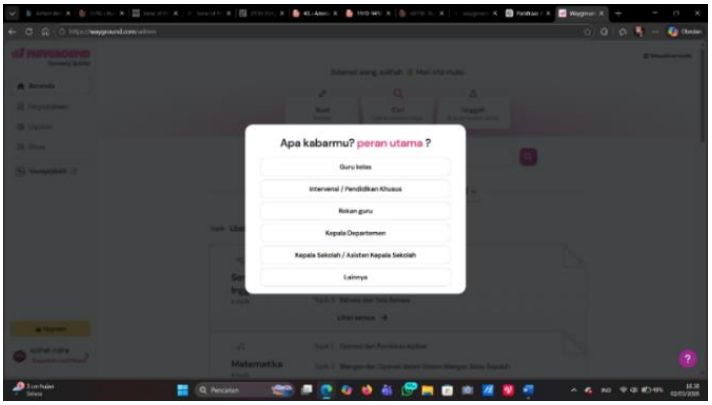
b. Langkah-langkah Penggunaan *Wayground*

1) Buka gooogle, kemudian akses situs https://wayground.com buat akun jika belum memililki. Jika sudah, langsung masuk ke platform.



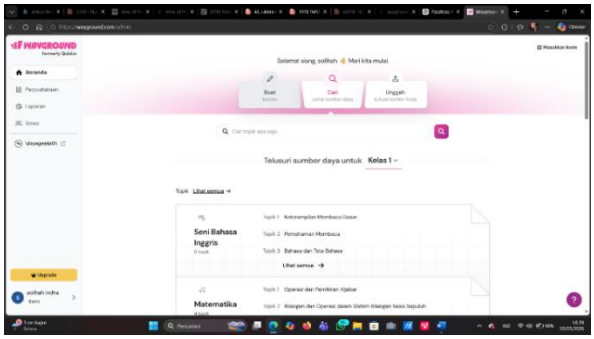
Gambar 2. 1 Membuat Akun Wayground

2) Setelah masuk, kemudian pilih peran yang sesuai misalnya pendidik, mahasiswa dan lain sebagainya.



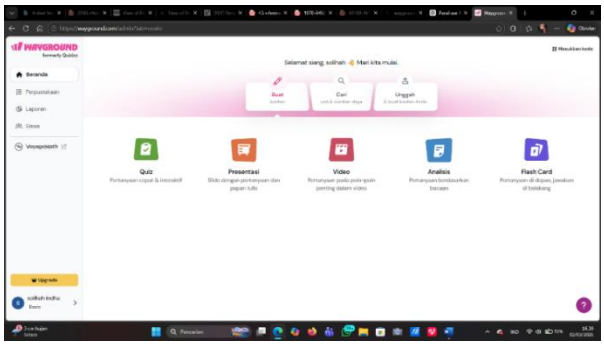
Gambar 2. 2 Memilih Peran

3) Setelah memilih peran dan masuk ke halaman utama, langkah selajutnya yaitu kita klik *icon* yang bertuliskan kata “buat”



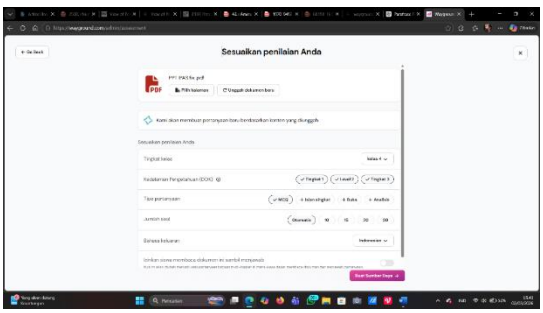
Gambar 2. 3 Halaman Utama

4) Kemudian pilih jenis game atau fitur yang akan kita gunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Contohnya disini kita klik “Quiz”



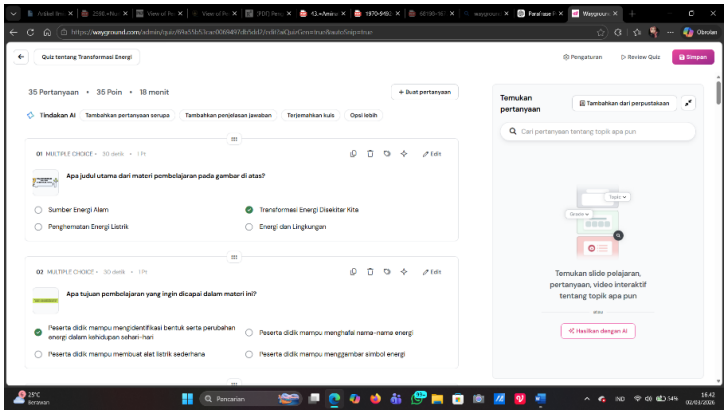
Gambar 2. 4 Memilih Game atau Fitur

5) Selanjutnya kita akan memasukan materi atau ppt yang akan digunakan pada pembelajaran hari itu. Kemudian *waygground* akan membantu kita untuk menyiapkan soal, setelah materi dimasukan kemudian kita klik “buat sumber daya” untuk memunculkan soal kuis yang akan digunakan.



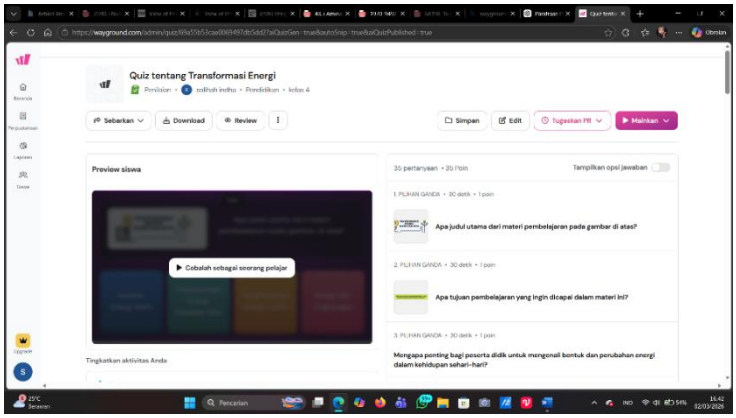
Gambar 2. 5 Memasukan Materi Pembelajaran

6) Setelah muncul soal kita bisa mengubah, menambah ataupun mengurangi soal sesuai dengan kebutuhan kita. Kemudian setelah semuanya sesuai kita simpan quiznya dengan mengklik “simpan” dipojok kanan atas.



Gambar 2. 6 Menyimpan Soal Quiz

7) Setelah tersimpan, quiz siap untuk dibagikan dan dikerjakan oleh peserta didik.



Gambar 2. 7 Membagikan Soal Quiz

c. Kelebihan Media *Wayground*

Platform *Wayground* memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung pembelajaran adaptif karena mampu menyesuaikan proses serta pengalaman belajar dengan tingkat kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Kehadiran fitur akomodasi dan pembelajaran terdiferensiasi memungkinkan pendidik memberikan layanan pembelajaran yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa tanpa mengurangi efektivitas interaksi dalam pembelajaran kelompok, sehingga mencerminkan penerapan prinsip pendidikan inklusif yang menekankan pemerataan kesempatan belajar bagi seluruh siswa (Idika & Saihi, 2025). Selain itu, integrasi teknologi kecerdasan buatan pada platform Wayground turut memperkuat proses evaluasi melalui sistem penilaian otomatis yang dilengkapi penjelasan jawaban secara langsung, sehingga umpan balik yang diberikan bersifat konstruktif dan informatif untuk membantu siswa memahami kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta meningkatkan penguasaan konsep secara lebih mendalam. Riset terkini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis teknologi berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek emosional, perilaku, maupun kognitif, yang ketiganya merupakan dimensi utama dalam konsep *student engagement* (Lin et al., 2025).

Dari penjelasan di atas dapat disimpukan bahwa *wayground* merupakan platform pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan pengalaman belajar dengan kemampuan siswa, menyediakan dukungan pembelajaran terdiferensiasi, serta menghadirkan penilaian otomatis dengan umpan balik langsung. Fitur-fitur tersebut membantu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid dalam Rotty et al., 2023, hlm. 53). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah, dalam Rotty et al., 2023, hlm. 53-54).

Wina Sanjaya (dalam Rotty et al., 2023, hlm. 54) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh pendidik. Pendidik seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam

membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Menurut Mc Donald dalam Kompri (dalam Rotty et al., 2023, hlm. 54) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat menentukan sebuah keberhasilan dalam proses pembelajaran karena motivasi menjadi pendorong baik secara internal maupun eksternal yang mengarahkan perilaku peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi juga muncul karena adanya kbeutuhan dalam diri individu yang memicu perasaan, kemauan, dan tindakan. Sehingga motivasi sangat berpengaruh terhadap optimal tidaknya hasil belajar peserta didik.

b. Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prisip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangan dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang melalukan aktivitas belajar arena ada yang mendorongnya. Motivasilah sebagai dasar pengeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderunan psikologis yang menyenangi sutau objek,

belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengggali motuvasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yangg mendoron aktivitas belajar seseorang.

2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar dari seluruh kebijakan pengajaran, pendidik lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh pendidik supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik jugga bermental penggharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apapun juga. Memuji orang lain erarti memberikan pennghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak adal ucap, harus pada tempat.
4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar dalam kehidupan anak didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Pendidik

yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar peserta didik yag mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidakk hanya kini, tetapi juga di hari mendatang (Rahma, dalam Rotty et al., 2023, hlm. 55-57).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang sangat mendasar dalam kegiatan belajar karena motivasi dapat menjadi kekuatan penggerak yang mendoronng peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif dan berkelanjutan. Dengan adanya motivasi yang kuat peserta didik akan memiliki sikap optimis, tekun dan yakin bahwa usahanya yangg dilakukan dalam belajar akan memberikan manfaat dan hasil bagi masa kini maupun di masa yang akan datang.

c. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Bentuk-bentuk motivasi belajar ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajr, di antaranya:

1) Memberikan angka

Angka dalam hal ini yaitu sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapor angkanya yang baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi da juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin

mengejar asalkan naik kelas. Namun demikian semua itu harus diingat oleh pendidik bahwa pencapaiian angka-angka seperti itu bekum merupakan hasil belajar yang sejati dan hasil beajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh pendidik adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan values yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang di ajarkankepada peserta didik sehingga tidak sekedar kognitif saja, tetapi juga keterampilan dan afektifnya.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbaat untuk sesuat pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan / kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar peserta didik. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik.

4) Ego-*involvement*

Menumbuhkan kesadarann kepada peserta ddik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap

tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas denan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk peserta didik pada subyek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga diriniya.

5) Memberikan Ulangan

   Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, member ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh pendidik, adalah jangan selalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini pendidik juga harus terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6) Mengetahui hasil

   Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Ujian Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian, pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

8) Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tetapi kalau tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu pendidik juga harus memahami prinsip- prinsip pemberin hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

   Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan ada maksud ntuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud.

10) Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat.

Motivasi muncul karena ada kebutuan. Juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat (Rotty et al., 2023, hlm. 57-59).

Dari penjelasan di atas dapat disimoulkan bahwa motivasi belajar dapat dibentuk melalui berbagai cara contohnya seperti pemberian nilai, hadiah, kompetisi, pujian, umpan balik hasil belajar serta penumbuhann minat dan hasrat belajar dalam diri peserta didik. Motivasi tersebut bersumber dari faktor eksternal dan internal yan perlu dikembangkan secara seimbang agar peserta didik lebih aktif, percaya diri dan bersemnagat dalam belajar.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dimyati dan Mudjiono (dalam Rotty et al., 2023, hlm. 59-60), menyatakan bahwa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1) Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa.

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Dengan demikian,

kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

   Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, perkelahian antar siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, kampus sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.

   Lingkungan belajar dan pergaulan siswa mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa televisi dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Pendidik profesional diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar siswa.

6) Upaya pendidik membelajarkan siswa. Adalah upaya pendidik dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya pendidik hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan pendidik yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi siswa menjadi lemah atau kurang.

Menurut Syamsu Yusuf (dalam Rotty et al., 2023. hlm. 61-62), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

1) Faktor Internal
   a) Faktor Fisik

      Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

   b) Faktor Psikologis

      Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada peserta didik. Faktor ini menyangkut kondisi rohani peserta didik.

2) Faktor Eksternal
   a) Faktor Sosial

      Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan peserta didik. Meliputi pendidik, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.

   b) Faktor Non Sosial

      Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar peserta didik. Hal ini meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat peserta didik belajar), dan fasilitas belajar.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani peserta didik, kemampuan peserta didik, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik diantaranya seperti kondisi lingkungan sekolah, keluara, pendidik, fasilitas belajar, dan pergaulan.

e. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman (dalam Rotty et al., 2023. hlm. 62) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat.

Ciri-ciri motivasi seperti itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar menurut Uno (dalam Rotty et al., 2023. hlm. 63-64) adalah:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif

berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Penyelesaian suatu tugas tidak selamanyanya dilatar belekangi oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari pendidiknya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya. Atau
3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh pendidik dengan tuntas.
4) Adanya penghargaan dalam belajar Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti keadaan kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, suasana kelas yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjaga siswa tetap fokus dalam belajar.

Dari penjelasan di atas dapaat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar dapat dilihat dari karakteristik perilaku siswa seperti ketekunan, kemandirian, keuletan, keberanian menghadapi masalah, serta kesenangan mencari solusi, yang menunjukkan adanya dorongan internal untuk belajar. Indikator tersebut diperkuat oleh faktor pendukung seperti hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dengan terpenuhinya indikator-indikator tersebut, maka motivasi belajar siswa akan berkembang secara optimal sehingga berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan keberhasilan belajar.

6. IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Zimmerman (dalam Suhelayanti et al., 2023, hlm. 30) mengemukakan bahwa IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik

kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS. peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Fitria et al., dalam Suhelayanti et al., 2023, hlm. 31).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah (Brophy & Alleman, dalam Suhelayanti et al., 2023, hlm. 33). Sedangkan (Aslam et al., dalam Suhelayanti et al., 2023, hlm. 33) mengatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang

mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Tujuan dari mata pelajaran IPAS menurut Suhelayanti (2023, hlm. 38) adalah dimana peserta didik bisa mengembangksn dirinya sehingga sesuai dengan profill pelajar pancasila dan dapat:

1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan denngan bijak.
3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi bagian dari salah satu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat sehingga mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan ingkungan sekitarnya.
6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahmaan konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Selain itu, ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini. Menurut Suhelayanti (2023,

hlm. 34) manfaat lainnya dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):

1) Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
2) Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3) Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam
4) Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.
5) Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
6) Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
7) Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
8) Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
9) Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.
10) Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.
11) Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

Adapun manfaat dari pembelajaran IPS menurut Suhelayanti (2023, hlm. 35) yaitu sebagai berikut:

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan denggan kehidupan masyarakat dan lingkunggan.
2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kemanusiaan.

4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik ditingkat lokal, nasional, maupun global.

Maka dengan itu manfaat dari pembelajaran IPAS yaitu untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran iddeal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini juga dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

B. Peneliti Yang Relevan

Sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini melanjutkan dan memperoleh penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya. Relevansi penelitian terdahulu menjadi sumber informasi penting dan validasi bagi penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujuan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kunti Shouma Tsaniya dan Atip Nurharini (2025) berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBDP Kelas V* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media Word Wall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing terdiri dari 22 siswa. Hasil analisis data melalui uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,028 (< 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 85,27, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 83,41, yang menandakan bahwa penggunaan

model TGT berbantuan Word Wall lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi, sedangkan media Word Wall membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual. Kombinasi keduanya terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, partisipasi, serta rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alifia Edria Adikasari (2025) berjudul *Inovasi Media Flashcard Wayground untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa penggunaan flashcard Wayground mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Penelitian kualitatif studi kasus terhadap 28 siswa kelas IV ini menemukan bahwa media tersebut mendorong partisipasi aktif, memperkuat interaksi antarsiswa, serta membantu pemahaman melalui visual yang menarik. Mayoritas siswa menilai pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan mudah dipahami, sehingga dapat disimpulkan bahwa flashcard Wayground berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hera Sukmawati, Siti Rohana Hariana Intiana, Hasnawati, dan Ilham Handika (2025) berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa* menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV. Penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group* terhadap 40 siswa ini memperoleh hasil uji hipotesis melalui *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,029 (< 0,05) serta nilai t hitung 2,265 ≥ t

tabel 2,024 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,5746 menunjukkan tingkat pengaruh pada kategori sedang, sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran mencapai 92,85% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Adelia dan Widiyono (2024), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari sebelum perlakuan (pre-test) sebesar 47,8 menjadi 83,3 setelah perlakuan (post-test), dengan peningkatan motivasi belajar mencapai 35,5%. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, model TGT berbantuan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Rahmi, Nurhasanah, dan Husniati (2025) berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara* menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group* ini menemukan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 54,72 dan kelas kontrol 52,68, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 76,60 pada kelas eksperimen dan 67,26 pada kelas kontrol, yang menunjukkan peningkatan lebih besar pada

kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai t-hitung 2,440 > t-tabel 1,679 dengan signifikansi 0,019 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, observasi keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa serta menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran dalam suatu penelitian yang disusun berdasarkan hasil pengamatan, fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, serta kajian terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan. Kerangka berpikir ini digunakan untuk membantu peneliti memahami alur pemikiran penelitian secara sistematis dan logis. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 95), kerangka berpikir dapat dipahami sebagai gambaran konseptual yang menjelaskan keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi dari permasalahan penelitian yang dianggap penting.

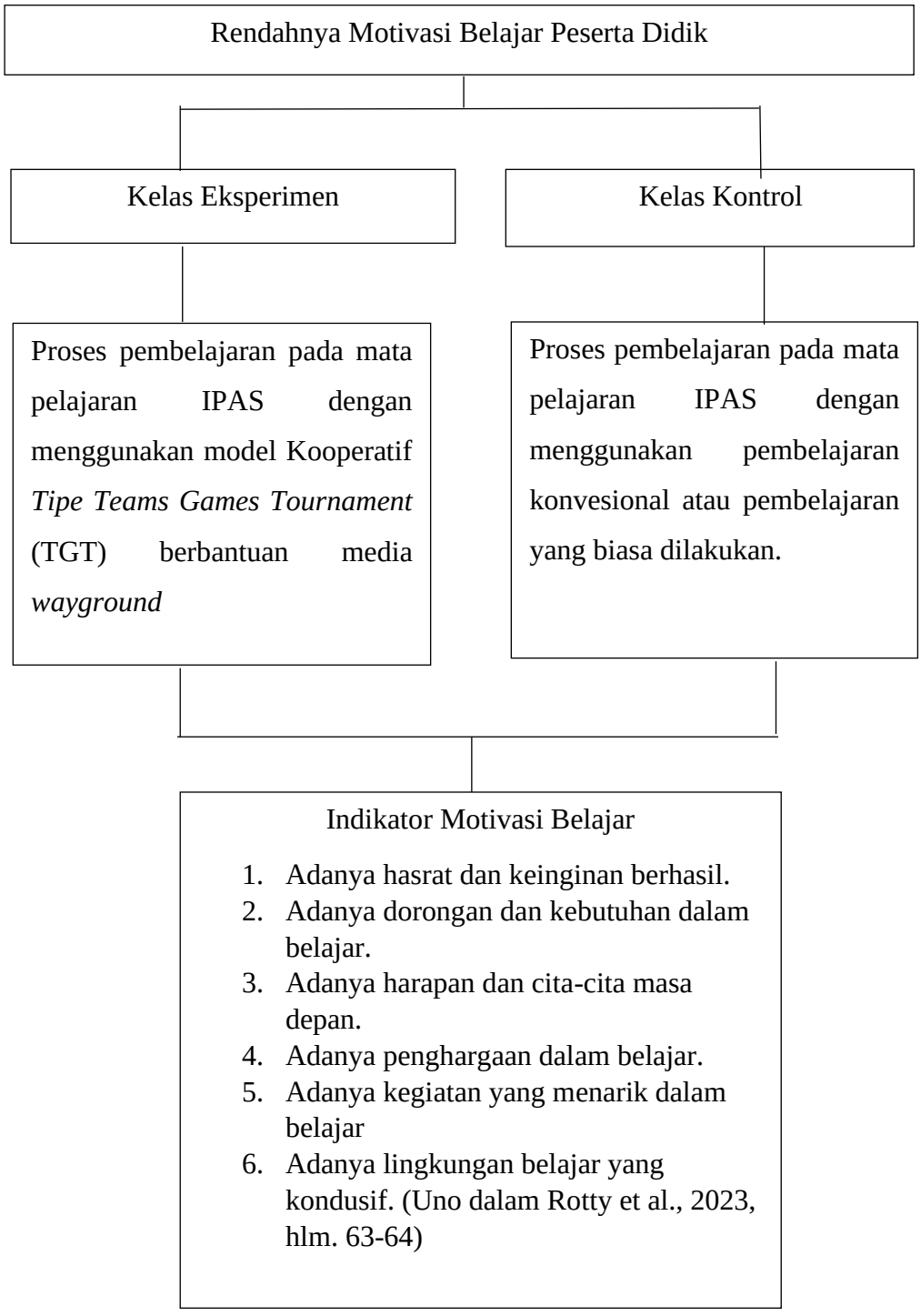
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta minimnya peserta didik yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan pendidik. Kemudian beberapa peserta didik tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi IPAS. Selain itu, ketika diberikan tugas, sebagian peserta didik mengerjakan dengan kurang bersungguh-sungguh dan memerlukan dorongan berulang dari pendidik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan model yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media wayground. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang dikombinasikan dengan unsur permainan dan turnamen akademik sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Melalui penggunaan media wayground, peserta didik tidak hanya terlibat

secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial, sehingga diharapkan mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keaktifan dalam belajar IPAS.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun berdasarkan alur input, proses, dan output. Input penelitian berupa kondisi awal motivasi belajar peserta didik yang masih rendah pada mata pelajaran IPAS. Proses penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional (pembelajaran yang biasa dilakukan). Selama proses pembelajaran berlangsung, motivasi belajar peserta didik diamati dan diukur berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar, seperti ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai permasalahan, kemandirian dalam belajar, kemampuan mempertahankan pendapat, serta kesenangan dalam mencari dan memecahkan masalah.

Output yang diharapkan dari penerapan model pembelajaran tersebut adalah adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada kelas eksperimen. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media wayground dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Maka dengan itu, apabila model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground* diterapkan secara tepat, hal ini akan membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitan

Asumsi merupakan suatu anggapan dasar yang diterima sebagai kebenaran tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu secara empiris (Firdaus et al. 2023, hlm. 207). Dalam penelitian, asumsi digunakan sebagai landasan awal untuk membantu peneliti memahami kondisi atau situasi yang sedang dikaji. Keberadaan asumsi memudahkan peneliti dalam merumuskan masalah, menyusun hipotesis, seta menemukan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, meskipun kebenarannya tetap perlu diuji melalui proses penelitian sitematis.

Model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground* dipilih sebagai intervensi dalam penelitian ini dengan asumsi dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar murid.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata Yunani, yaitu *hypo* yang berarti kurang dan *thesis* yang berari "pendapat". Menurut Handayani (2020, hlm. 48) hipotesis dapat dipahami sebagai sebuah dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang belum terbuktu kebenarannya dan masih perlu diuji melalui proses penelitian lebih lanjut. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang disusun berdasarkan data dan fakta empiris yang diperooleh melalui proses penumpulan data (Sugiyono 2019, hlm. 99). Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan penulis, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas eksperimen yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *wayground* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran

konvensional

H_1 : Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas eksperimen yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *wayground* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional